

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE *DOTA 2* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UMS FAKULTAS KOMUNIKASI 2013-  
2016**



Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam  
mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**RISTIAWAN ARDHIANTO**

**L100 090 160**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**


**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE *DOTA 2* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UMS FAKULTAS KOMUNIKASI 2013-  
2016**

oleh:

**RISTIAWAN ARDHianto**  
**L100090160**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Agus Triyono, M.Si.**  
**NIK. 1105**

HALAMAN PENGESAHAN


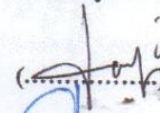
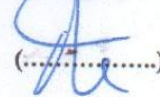
**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE *DOTA 2* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UMS FAKULTAS KOMUNIKASI 2013-  
2016**

OLEH  
**RISTIAWAN ARDHianto**  
L 100090160

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat, 29 Desember 2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Dewan Penguji:

1. Agus Triyono, M.Si.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr Dian Purworini, MM.  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Edi Purwo Saputro.  
(Anggota II Dewan Penguji)

  
.....  
  
.....  
  
.....

Dekan,



  
**Nurgiyatna S.T. M.sc. Ph.D.**  
NIK. 881

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 6 Februari 2018

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, representing the name Ristiawan Ardhiyanto.

Ristiawan Ardhiyanto

# **PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE *DOTA 2* TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UMS FAKULTAS KOMUNIKASI 2013-2016**

## **Abstrak**

*Game Online* di Asia Tenggara menjadi fenomena baru dan di Indonesia sendiri game online sangatlah diminati oleh remaja di kota-kota besar. DotA merupakan salah satu game online yang sering dimainkan oleh gamers di Indonesia. Dalam penelitian ini mendapatkan bahwa pemain game online DotA 2 yang dihubungkan dengan lama waktu bermain memiliki nilai interpretasi hasil uji korelasi *pearson* dalam analisa data mendapatkan nilai signifikansi  $p < 0,05$  yang artinya ada korelasi yang bermakna antara lama bermain dengan perilaku sosial ( $p = 0,022$ ) nilai besar koefisien korelasi ( $r$ ) yang didapat dalam penelitian ini adalah 0,773 yang menunjukkan bahwa koefisien korelasinya adalah sedang. Bermain secara online tidak menjadi masalah, tetapi sebagai mahasiswa haruslah mampu untuk memilah dan mencermati waktu untuk tetap bersosialisasi di dalam dunia nyata, jangan sampai terjerumus kedalam bahaya addicted efek negatif dari permainan game online.

Kata Kunci : Game Online, Dota 2, Perilaku Sosial

## **Abstract**

Online Games in Southeast Asia is becoming a new phenomenon and in Indonesia alone online games are in great demand by teenagers in big cities. DotA is one of the online games that are often played by gamers in Indonesia. In this study found that online game players DotA 2 associated with the length of play time has interpretation value of Pearson correlation test results in data analysis get significance value  $p < 0.05$  which means there is a significant correlation between the length of play with social behavior ( $p = 0.022$ ) the value of the correlation coefficient ( $r$ ) obtained in this study is 0.773 which shows that the correlation coefficient is moderate. Playing online is not a problem, but as a student it must be able to sort and observe the time to remain sociable in the real world, not to fall into the danger of addicted negative effects of online gaming.

Keywords: Online Game, Dota 2, Social Behavior

## **1. PENDAHULUAN**

Berkembangnya internet membawa masyarakat kepada peradaban baru dimana disetiap pelosok diseluruh penjuru dunia dapat berkomunikasi melalui interaksi dunia maya. Interaksi sosial di dunia maya seringkali menggunakan jejaring sosial seperti *Friendster*, *Facebook*, *Yahoo Messanger*, *Nimbus* dan *Twitter*. Fungsi sebagai media penyalur informasi,

internet mempunyai peran juga untuk sarana hiburan, salah satu contohnya adalah dibuatnya game online. Game online sendiri banyak diminati dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Di samping fungsinya sebagai media untuk *refreshing*, game online berdampak pada psikologis penggunanya. Game dalam pengertian lain game adalah karya yang membuat para pemain mengambil keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan (Costikyan, 2003).

Menurut data laporan Hexavianto (2012) di jelaskan bahwa setiap tahun jumlah pemain game online di Indonesia meningkat, bahkan sekarang di Indonesia perkembangan pemain *game* sampai 33% per tahunnya, dan pada akhir 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *game online* dengan rata-rata usia antara 17 sampai 40 tahun. Pemain game online dengan *genre MMORPG* relatif berjumlah kecil jika dibandingkan dengan pengguna game online tipe FPS. Tiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%. Seiring dengan makin pesatnya perkembangan internet di Indonesia, tampaknya *game online* masih akan terus berkembang dan memiliki banyak peminat (Seay, 2006).

DotA dipilih dalam penelitian ini karena merupakan salah satu game online yang paling sering dimainkan oleh gamers di Indonesia, bahkan merupakan salah satu game dengan banyak event pertandingan yang digelar untuk mempromosikan suatu produk elektronik, hal ini tentu saja menjadi suatu hal yang dapat ditarik kesimpulan bahwa DotA adalah salah satu game online terlaris yang dimainkan di Indonesia. DotA sendiri sebenarnya adalah peta (Dota Map AI) dalam permainan Warcraft III.

Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007) menyatakan game online dapat menyebabkan seseorang lebih bersemangat, dengan adanya kepuasan psikologis yang dihasilkan, terlebih game sekarang lebih kompleks sehingga membutuhkan ketrampilan, kecekatan, hal-hal inilah yang menyebabkan game menjadi pengaruh dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang gemar bermain game online sudah dapat dipastikan akan mengalami perubahan psikologis, merujuk dari pemaparan kalimat sebelumnya, meski dalam

perkembangannya yang menurut Yee (2006) *Game Online* dilakukan bukan hanya oleh remaja untuk motif hiburan saja tetapi juga bisa menjadi sebuah pekerjaan (Burton, 2010).

Dengan bermain *Game online* seseorang merasa mendapatkan kembali dirinya yang sedang menghadapi permasalahan yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dampak lama bermain *game online DotA 2* dalam kehidupan sehari-hari para penggunaannya, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam apakah ada pengaruh lama bermain *game online DotA 2* terhadap perilaku sosial dengan subjek para gamers yang berada di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## **2. METODE**

Penelitian yang dilakukan memiliki tipe penelitian non-eksperimental, yang dalam menjaring datanya menggunakan kuesioner (skala Likert). Pemilihan desain ini dilakukan karena mampu memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang nantinya akan dilakukan. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Hubungan lama bermain game online DotA 2 dengan perilaku sosial menjadi tujuan dalam penelitian ini. Sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data berbentuk korelasional, yaitu dengan melihat hubungan antar variabel dalam situasi alamiah.

Pendekatan kuantitatif yang dalam pemaknaannya adalah meneliti tentang suatu pengaruh, yaitu mengetahui apakah terdapat pengaruh dari suatu variabel independen terhadap suatu variabel dependen menjadi jalan pendekatan untuk penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa komunikasi 2013-2016 UMS di Surakarta.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pemain game online DotA 2 dan perilaku sosial yaitu dengan melihat data hasil kuisisioner yang diberikan kepada subjek penelitian.

Kuesioner berisi identitas subjek yang terdiri dari nama, kelas, jenis kelamin, usia subjek dan tanggal pengisian kuesioner tersebut. Selain itu, kuesioner perilaku sosial tersebut berisi pertanyaan dengan data berbentuk skala *Likert*. Skala perilaku sosial ini disusun berdasarkan aspek-aspek perilaku sosial Social Behavior Observer Checklist (SBOCL2) dari Katherine Rankin (2012).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Penelitian ini mendapatkan hasil tentang distribusi data responden sebagai berikut :

No	Tahun Angkatan	Jumlah Pemain
1	2013	7
2	2014	13
3	2015	31
4	2016	19
Total		70

Sumber : hasil pengumpulan data

Berdasarkan hasil distribusi data tersebut dapat kita lihat bahwa mayoritas pemain DotA terbanyak adalah mahasiswa angkatan 2015 dengan jumlah pemain sebanyak 31 orang, sedangkan untuk angkatan paling sedikit adalah angkatan 2013 dengan jumlah 7 orang pemain. Sedangkan untuk hasil uji validitas data dengan jumlah 70 responden semua variabel dinyatakan valid, hal ini dapat terlihat dari nilai signifikan  $< 0,05$ . Dalam uji reliabilitas variabel interaksi sosial (Y) nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,722. Dengan demikian data dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ .

Penelitian didapatkan untuk jenis kelamin adalah semua responden berjenis kelamin laki-laki, presentase sebesar 100%. Umur responden terbanyak dalam penelitian ini memiliki rentang umur antara 18-22 tahun, lama bermain responden terbanyak dalam penelitian ini memiliki rentang



lama bermain antara 2 tahun dengan besar presentase sebesar 48%, sedangkan rentang 3 tahun memiliki presentase 28% dan lama bermain 1 tahun memiliki persentase 24%.

No	Uji Pearson	Signifikansi	Koefisien korelasi
1	<i>Social Behavior Observer Checklist</i>	.022	.673

Sumber : hasil pengumpulan data

Interpretasi hasil uji korelasi *pearson* antara lama bermain dengan nilai perilaku sosial mendapatkan nilai signifikansi  $p < 0,05$  yang artinya ada korelasi yang bermakna antara lama bermain dengan perilaku sosial ( $p = 0,022$ ), dengan besar koefisien korelasi ( $r$ ) yang didapat adalah 0,673 yang menunjukkan bahwa koefisien korelasinya adalah kuat. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya besaran pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan Game Onlien DotA2 (X) terhadap variabel perilaku sosial (Y)

.Manusia sangat tergantung pada media, hingga sampai ke urusan hidup sehari-hari. Pentingnya media massa, membuat peranannya begitu kuat dan hebat dalam mempengaruhi manusia. Media massa, seakan telah menjadi faktor penentu kehidupan manusia. Efek yang ditimbulkan oleh media itu sangat nyata dan jelas. Besarnya pengaruh media massa, menimbulkan efek pada kehidupan manusia Salah satu bentuk lain dari komunikasi masa adalah permainan online atau game online.

Bungin (2008) mengatakan bahwa sesungguhnya kehidupan modern yang didalamnya termasuk kehidupan dunia maya, menggiring atau menghendaki pribadinya selalu berubah-ubah dan menjadi bagian dari produksi media massa, produksi media masa yang berada dalam permainan DotA 2 ini memberikan ruang khusus untuk para pemainnya saling berubungan terkait dengan kebutuhan untuk memenangkan pertandingan dalam sebuah team. Ketergantungan dalam manusia dalam memenuhi kebutuhan yang tidak bisa dicukupi oleh diri sendiri memaksa pemain untuk menghubungi pemain lain, atau berusaha mencoba bertindak memberikan item atau barang yang tidak dibutuhkan kepada pemain lain dengan harapan suatu saat akan mendapatkan kebaikan yang serupa.

Analisis model ketergantungan seperti ini menjadi penting dikarenakan dalam permainan game online DotA 2 memiliki tujuan untuk memenangkan pertandingan, kemenangan dalam sebuah pertandingan membutuhkan komunikasi dan kerelaan dalam berperan untuk memilih *role play* dalam sebuah *team*. Selain mengajak pemain untuk mampu mengasah *skill* dan memaksimalkan kemampuan dari hero yang dipilih, DotA 2 juga mengajak para pemain untuk lebih bekerja sama dalam memadukan sebuah serangan yang dilakukan atau cara bertahan dengan baik. Hal ini tidak bisa dilakukan jika tidak memiliki rasa sosial yang tinggi dalam sebuah *team*.

Dalam penelitian ini mendapatkan bahwa pemain game online DotA 2 yang dihubungkan dengan lama waktu bermain memiliki nilai interpretasi hasil uji korelasi *pearson* dalam analisa data mendapatkan nilai signifikansi  $p < 0,05$  yang artinya ada korelasi yang bermakna antara lama bermain dengan perilaku sosial ( $p = 0,022$ ). Adanya hubungan lama bermain ini menunjukkan bahwa game online DotA 2 memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial terhadap pemainnya, hal ini dapat dikarenakan permainan ini memiliki model untuk mengajak berperilaku sosial, yaitu sebuah konsep dengan menciptakan suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberlangsungan permainan pemain.

Beberapa ahli menyatakan bahwa empati dan simpati merupakan faktor penting dalam perilaku prososial – termasuk perilaku menolong (Batson, 1991; Hoffman, 2000; Staub, 1979). Dan hal ini didapatkan dari permainan game online DotA 2 dan pada gamers adalah usia dimana Hoffman (2000) menyatakan individu akan mencapai tingkat tertinggi empati pada tahap perkembangan anak akhir atau remaja awal. Untuk simpati, Hoffman (2000) menyatakan bahwa kemampuan ini berkembang pada tahap perkembangan anak akhir atau awal remaja. Hal inilah yang menyebabkan remaja akan lebih sering menunjukkan *prosocial behavior* – termasuk *helping* dalam kehidupan sehari-hari (Eisenberg, Fabes & Spinrad, 2006).

Pola permainan yang bisa dimainkan melalui game online pun jauh lebih kompleks daripada sekedar game PC (Personal Computer) biasa. Pola

interaksi yang bisa dibangun secara otomatis akan merupakan proses simulasi dari kehidupan sosial itu sendiri, sehingga berbagai pola interaksi dan ekspresi sosial dapat diaplikasikan di sini. Misalkan pola interaksi yang paling dasar yaitu percakapan, dikembangkan menjadi percakapan secara tertulis, yang dikenal dengan istilah chatting. Pola yang lain adalah dengan game online bisa membentuk perkumpulan atau kelompok atau grup yang memiliki tujuan yang sama atau yang saling berkompetisi. Adanya tantangan dalam mencapai tujuan serta berbagai tingkatan atau jenjang hambatan atau level kesulitan yang harus dihadapi oleh masing-masing pemain sebagai bagian dari kelompok merupakan refleksi dari realitas sosial nyata (Wibisono, 2012).

Dampak dari permainan game online dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kraut, dkk (dalam Heckel, 2003) menunjukkan bahwa relasi sosial yang dilakukan secara online seperti yang dilakukan dalam game online memiliki dampak yang negatif dengan relasi sosial secara nyata. Sayangnya, studi yang dilakukan oleh Kraut, dkk (dalam Heckel, 2003) tersebut hanya mengambil data dari subyek yang belum lebih dua tahun melakukan kegiatan dengan komputer. Sehingga hal ini kemudian menjadi satu bahan koreksi bagi penelitian yang dilakukan oleh Nie dan Erbing (dalam Heckel, 2003) terkait dengan kesimpulan yang berbeda dengan penemuan dari penelitian yang dilakukan oleh Kraut dan kawan-kawan.

Penelitian yang dilakukan di Hong Kong menunjukkan bahwa trend permainan game online merusak generasi muda dikarenakan membuat kecanduan pemainnya dan menjadikan pemainnya melupakan kewajibannya menuntut ilmu. Disamping itu efek buruk yang ditimbulkan dari game online adalah menyebabkan penurunan hubungan keluarga menjadi renggang dikarenakan berkurangnya waktu untuk berkumpul bersama. Pergaulan pemain game online hanya terbatas kepada sesama pemain game online, dan hal ini menyebabkan pergaulan mereka dapat dikatakan terkungkung dunia sosialnya dari teman-teman di dunia nyata.

Perubahan ketrampilan hingga mengakibatkan sulitnya berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Tindakan individu menjadi

seperti apa yang dilihat dalam permainan yang dilihat sehari-hari dan pikiran selalu tertuju kepada permainan yang sedang mereka mainkan dan menjadikan mereka kurang produktif pada tugas yang harusnya mereka kerjakan dalam dunia real. Kemampuan berkomunikasi padahal menjadi salah satu bagian penting dalam terciptanya suatu interaksi sosial yang baik dalam lingkungan aktivitas, mempengaruhi hasil dari tujuan setiap orang untuk mencapai suatu tujuan (Triyono dan Riyantini, 2016).

Jadi tindakan individu bisa diarahkan kedalam berbagai kemungkinan. Dalam hal ini Webber melihat setidaknya tindakan individu bisa diarahkan kepada empat kemungkinan. Pertama diarahkan kepada orientasi rasional terhadap tujuan hidup individu lain. Kedua diarahkan kepada nilai-nilai absolut dalam pandangan hidup. Ketiga diarahkan kepada sesuatu yang berpengaruh dan terakhir keempat diarahkan kepada kebiasaan yang telah berjalan dalam waktu yang lama. Dengan ini jelas tindakan yang dipilih individu pada pemain game online berdasarkan kepada rasionalitas yang bisa dipilih oleh individu, yaitu rasionalitas instrumental atau rasionalitas nilai (Maliki, 2012).

Dampak permainan online juga dapat terjadi kepada para mahasiswa, hal ini diawali dengan kebutuhan mahasiswa dalam berkomunikasi memalui media jejaring sosila dunia maya. Dengan adanya game online yang disuguhkan dalam jejaring sosial membuat penggunanya menjadi tertarik, hal ini memang merupakan salah satu bentuk promosi dari game dan kerja sama dengan jejaring sosial agar tidak menyebabkan kebosanan dalam menggunakan aplikasi jejaring sosial tertentu. Permainan game online dalam jejaring sosial ini tentu sedikit banyak akan mempengaruhi sifat kejiwaan baik positif ataupun negatif, meski dalam penelitian ini akan difokuskan terhadap psikologis mahasiswa dalam hubungan sosial. Ditambah dengan kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap mahasiswa yang dianggap telah dewasa dalam berpikir dan memutuskan mana yang terbaik dalam hidupnya. Dengan fasilitas yang memadai dan waktu luang atau bahkan waktu yang diluangkan menjadikan mahasiswa menjadi sangat bebas dalam bermain game online.

Dengan demikian, tindakan mahasiswa sebenarnya didasarkan pada dua jenis rasionalitas yang bisa dipilih. Yakni rasionalitas instrumental dan rasionalitas nilai. Dan jika diluar itu maka bisa saja diarahkan kepada suatu peranan yang hanya dikuasai oleh perasaan dan emosi semata yang dirasakan kurang rasional atau bersifat tradisional (Maliki, 2012).

Mahasiswa dalam kehidupan dan peranannya dituntut untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab dalam belajar, namun dalam kehidupan sosialnya mahasiswa haruslah tetap berhubungan baik dengan kehidupan pendidikan atau menjalankan kehidupannya seperti individu pada umumnya. Namun dengan adanya pengaruh game online menjadikan mahasiswa akan dapat melakukan apapun demi game, terbiasa berkomunikasi satu arah yang mengakibatkan sulitnya untuk mengekspresikan diri ketika berada di dunia nyata yang berimbas pada kurang dalam berkomunikasi terhadap mereka yang bukan sesama penyuka game online, teman kampus ataupun keluarga.

Menganalisa interaksi antara sejumlah pemain dapat dipelajari dan dianalisa dengan melihat seseorang melakukan permainan, sedangkan Putra (2002) mengartikan permainan sebagai hiburan, yang merujuk kepada kelincahan intelektual, dan dalam permainan terdapat arena keputusan dan aksi pemainnya. Kelincahan pada tingkat tertentu dalam permainan adalah sejauh mana permainan itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Permainan terdiri dari sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan dan kekalahan dalam berbagai situasi.

Berbagai permainan mengalami perubahan dan menemukan bentuk baru mengikuti perkembangan zaman, hampir setiap hari lahir inovasi baru dalam bidang ini. Salah satu perkembangan permainan ini adalah dalam permainan komputer, permainan pada komputer telah berkembang pesat dan

banyak memiliki modifikasi bentuk dan cara pengaplikasiannya. Kalau dahulu permainan komputer maksimal hanya dapat dilakukan oleh dua orang pemain saja, sekarang permainan komputer dapat dilakukan oleh seratus orang atau lebih.

Perubahan ini dikarenakan munculnya *cyberspace* sebagai produk teknologi modern yang memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses komunikasi dalam proses komunikasi. Dalam perkembangannya *cyberspace* ini membawa manusia kedalam kondisi *hypercommunication* yang berimbas kepada adanya ambiguitas realitas kehidupan sosialisasi dan komunikasi (Wibisono, 2005).

*Cyberspace* ini adalah kunci dalam perkembangan awal dari adanya *game online* yang berdasarkan konsepnya adalah dapat menyatukan para pecinta game yang sama bertemu dan melakukan interaksi permainan bersama-sama meski berada dalam jarak yang jauh. Semisal pola komunikasi yang paling dasar dari percakapan, dikembangkan menjadi tertulis berupa *chatting*. Sedangkan pola lain adalah adanya komunitas atau kelompok game online yang memiliki tujuan sama atau yang saling berkompetisi.

Kemunculan suatu tingkah laku, dalam hal ini tingkah laku menolong dipengaruhi oleh keinginan yang disadari dan direncanakan oleh individu atau disebut sebagai intensi perilaku menolong. Menurut Fishben & Ajzen (2005), intensi dapat digunakan untuk meramalkan seberapa kuat keinginan individu untuk menampilkan tingkah laku dan seberapa banyak usaha yang direncanakan atau akan dilakukan untuk menampilkan tingkah laku. Intensi dipengaruhi oleh tiga determinan yaitu *attitude toward behavior* (sikap terhadap tingkah laku sebagai evaluasi positif atau negatif terhadap hasil dari menampilkan tingkah laku tertentu), *subjective norm* (persepsi individu terhadap tekanan sosial dari *significant person* yang mengharapkan individu melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku), dan *perceived behavior control* (persepsi seseorang tentang kemampuan mereka untuk melakukan suatu tingkah laku). Hal ini didukung dengan

melihat nilai besar koefisien korelasi ( $r$ ) yang didapat dalam penelitian ini adalah 0,716 yang menunjukkan bahwa koefisien korelasinya adalah kuat.

Dalam penelitian ini didapatkan bahwa pemain game online DotA 2 yang dihubungkan dengan lama waktu bermain memiliki nilai interpretasi hasil uji korelasi *pearson* dalam analisa data mendapatkan nilai signifikansi  $p < 0,05$  yang artinya ada korelasi yang bermakna antara lama bermain dengan perilaku sosial ( $p = 0,000$ ) nilai besar koefisien korelasi ( $r$ ) yang didapat dalam penelitian ini adalah 0,591 yang menunjukkan bahwa koefisien korelasinya adalah sedang. Sebagai generasi penerus bangsa di tengah kemajuan teknologi pemuda hendaknya lebih selektif dan lebih cerdas memilih dan memanfaatkan kemajuan teknologi, perkembangan teknologi bukan hanya sekedar sebagai sarana untuk menjadi tempat pencarian hiburan dan berinteraksi secara online saja, tetapi lebih baik jika dimanfaatkan untuk upaya mencerdaskan diri sebagai wadah mencari referensi kajian ilmu. Bermain secara online tidak menjadi masalah, tetapi sebagai mahasiswa haruslah mampu untuk memilah dan mencermati waktu untuk tetap bersosialisasi di dalam dunia nyata, jangan sampai terjerumus kedalam bahaya *addicted efek* negatif dari permainan game online.

### **3.2 Pembahasan**

Dalam penelitian ini ditemukan fakta bahwa pemain game online DotA 2 yang dihubungkan dengan lama waktu bermain memiliki nilai interpretasi hasil uji korelasi *pearson* dalam analisa data memiliki signifikansi  $p < 0,05$  (Ada korelasi yang bermakna antara lama bermain dengan perilaku sosial) ( $p = 0,022$ ) nilai besar koefisien korelasi ( $r$ ) yang didapat dalam penelitian ini adalah 0,673 yang berarti koefisien korelasinya adalah kuat.

## **4. PENUTUP**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Agus Triyono yang telah memberikan bimbingannya dan juga terima kasih kepada mahasiswa Komunikasi angkatan 2013-2016, pada gamers DotA 2 yang telah bersedia menjadi narasumber untuk inspirasi penelitian ini. Kepada Bapak, ibu,

kakak dan adik, penulis merasa haruslah juga berucap terima kasih. Dan juga untuk teman-teman semua yang telah menemani dan mendukung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar, terima kasih!

## DAFTAR PUSTAKA

- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games (Playful Thinking Series)*. The MIT Press. English.
- Griffiths, Mark & Cole, Helena. 2007. *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*. *Cyberpsychology & Behavior* Volume 10, Number 4.
- Griffiths, M.D., & Naughton, F. 2001. The effects of computer game playing on social skills. Paper presented at the British Psychological Society Social Psychology Section Conference, University of Surrey.
- Brian, D.N.G., & Wiemer-Hastings, P. 2005. Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior* 8:110–115.
- Katz, J. E., & Aspden, P. (1997). A nation of strangers? *Communications of the ACM*, 40, 81-86.
- Lo, S.K., Wang, C.C., & Fang, W. 2005. Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology and Behavior* 8:15–20.
- Ruta Ustinavičienė, Lina Škėmienė, Dalia Lukšienė, Ričardas Radišauskas, Gintarė Kalinienė, Paulius Vasilavičius. 2016. Problematic computer game use as expression of Internet addiction and its association with self-rated health in the Lithuanian adolescent population.
- Wijaya, Revan Chandra. 2012. Hubungan perilaku sosial dalam beraktivitas di situs jejaring sosial an dunia nyata pada remaja di Jakarta.
- Syani, A. 2002. *Sosiologi Sistematis, teori dan terapan*. Jakarta. Bumi Aksara.



- Shiri Prizant-Passal, Tomer Shechner, Idan M. Aderka. 2016. Social anxiety and internet use – A meta-analysis: What do we know? What are we missing? *Computers in Human Behavior*. Sep 2016, Vol. 62: 221-229.
- Triyono, Agus dan Riyantini, Kurnia. *Pengaruh Kepuasan Komunikasi Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai di Sekretariat DPRD Kota Singkawang*. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yee, N. 2007. The psychology of massively multiuseronline role-playing games: motivations, emotionalinvestment, relationships and problematic usage. In Schroder, R., & Axelsson, A.-S. (eds.) *Avatarsat work and play: collaboration and interaction in sharedvirtual environments*. London: Springer-Verlag.